アタリ

ATARI 2600

RealSports™ BASEBALL

リアル・スポーツ™ ベース ボール

2640

GAME PLAY

Play RealSports™ BASEBALL just like real baseball. The game lasts for nine innings (or more in the case of a tie score), with each team coming to bat once during each inning. The first team up to bat is the visiting team; the team in the field is the home team (see Figure 1).

A team remains at bat until three players strike out, fly out, or are tagged out. A base runner may also be "forced out" when the base in front of him is tagged with the ball, and another runner is on the base behind him. (Force outs are needed to make those double and triple plays!).

A pitch that is not hit is counted as either a BALL or a STRIKE. Three strikes count as an OUT;

ゲームの遊び方

この「リアル・スポーツTM・ベースボール」は実際の野球と全く同じようにプレーができます。9イニング（回）まであり、各イニングごとに、両チームは攻守交代します。（同点の場合は延長戦に入ります。）先攻はビジターチームで、ホームチームは、まず守備につきます。（図1参照）

1

攻撃側のチームはアウトを3つ取られると守備にまわります。3振、フライを捕られたとき、ゴロを打って刺殺されたときはアウトになります。塁上のランナーの後の塁に別のランナーがいて、前の塁で刺されたとき、つまり、フォースアウト（封殺）もアウトに数えられます。（フォースアウトを使ってダブルプレーやトリプルプレーを行うことができます。）

ピッチャーの投げた球を打たなかった場合、ボールかストライクになります。もちろんストライクを3つとられると、アウトになります。ボールを4つ選ぶとフォアボールで、バッターは1塁へ進めます。

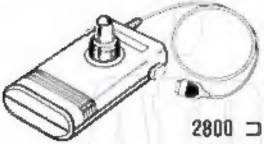
打球が1塁線外又は3塁線外へ出た場合は、ファールボールです。ファールボールはストライクに数えられますが、すでに2つストライクをとられている場合は、何度ファールしてもストライクはとられません。

four balls count as a WALK. A walked batter automatically advances to first base.

A ball that is hit outside the baselines is a FOUL BALL. Foul balls count as strikes unless the batter already has two strikes, in which case they do not affect the count.

USING THE CONTROLLERS

Use your joystick on your 2800™ controller with this ATARI Game Cassette.



2800 コントローラー
(2800 CONTROLLER)

Be sure the controller cables are firmly plugged into the jacks at the front of your Video Computer System™ console. For one-player games, plug the controller into the left controller jack (jack 1). See your owner's manual for further details.

Batting

To make the batter swing, hold down either controller button and move the joystick as shown in Figure 2. Move the joystick forward to bunt, right and left to hit grounders, and towards you to hit fly balls and home runs.

A fly ball that is not caught in the field will automatically go over the stadium wall and will count as a home run. The ball will not reappear until after the batter has rounded the diamond and touched home plate.

The direction you hit the ball is also affected by the timing of your swing. If you swing early, you'll hit the ball farther left. If you delay your swing, you'll send the ball farther to the right.

With careful timing, you should soon be able to hit the ball to any part of the field.

コントローラーの使い方

このアタリ・ゲーム・カセットでは、2800™コントローラーのジョイスティック（操縦桿）を使います。コントローラーのプラグを、コンソール・ユニットの前面にある差し込み口(1)と(2)に、しっかりと差し込んでください。1人でプレーする場合は、差し込み口(1)を使います。詳しくは、アタリ・ビデオ・コンピューター・システムのオーナーズ・マニュアルをご覧ください。

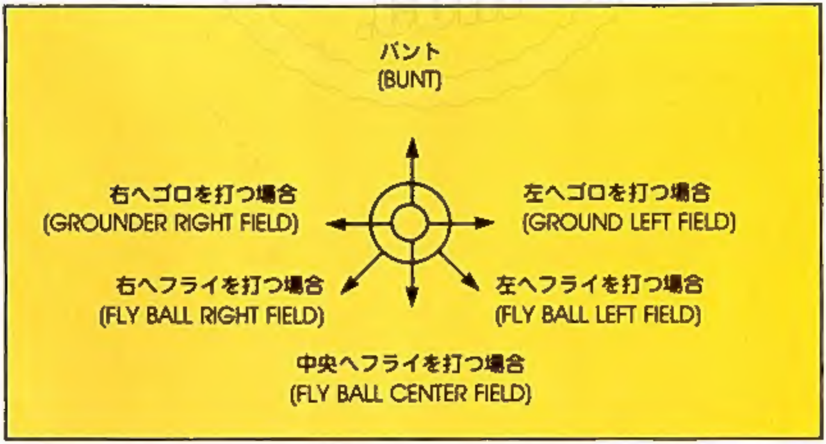
球を打つ場合

球を打つ場合、コントローラーのボタンを押したまま、ジョイスティックを図2のように動かします。バントする場合はジョイスティックを向こう側に傾け、ゴロを打つ場合は、左右に、フライおよびホームランをねらう場合は手前に傾けます。

外野手がフライをキャッチできなかったとき打球は自動的に外野のフェンスを越えてホームランになります。この場合、打った選手がダイヤモンドを1周して本塁を踏んだ後でないと、ピッチャーは次の球を投げることはできません。

打球の方向は、球を打つタイミングによっても決めることができます。早め

球の打ち方：(HITTING THE BALL) **2**



Running Bases

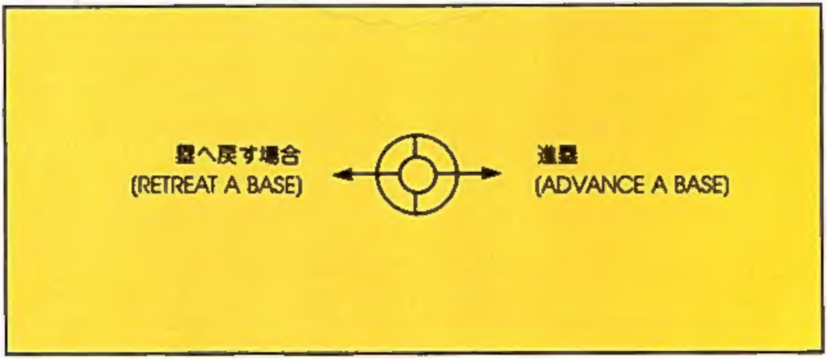
After the batter successfully hits the ball, press the controller button and push the joystick right to make him run bases. Move the joystick left to make the runner retreat. Be sure to release the joystick when you want the runner to stay on a base.

Note: If an outfielder throws a hit ball to the pitcher before the batter starts running, the batter will be counted out.

Stealing a Base

Stealing a base is done in two steps: First you transfer control from the batter to a base runner; then you make him run. To transfer control, move the joystick—without pressing the controller button—in the direction of the base that the runner is on, as shown in Figure 4. Notice that the controlled player turns slightly brighter in color. Make the player run by holding the controller button down and pushing the joystick to the right.

走塁：(RUNNING BASES) 3



に、つまり「一歩踏み込んで」打つと、打球は左側へ飛びます。逆に、遅めに、つまり「一歩引いて」打つと、打球は右側へ飛びます。

タイミングによく注意すれば、やがて自分の好きな方向へ球を打つことができるようになります。

走塁

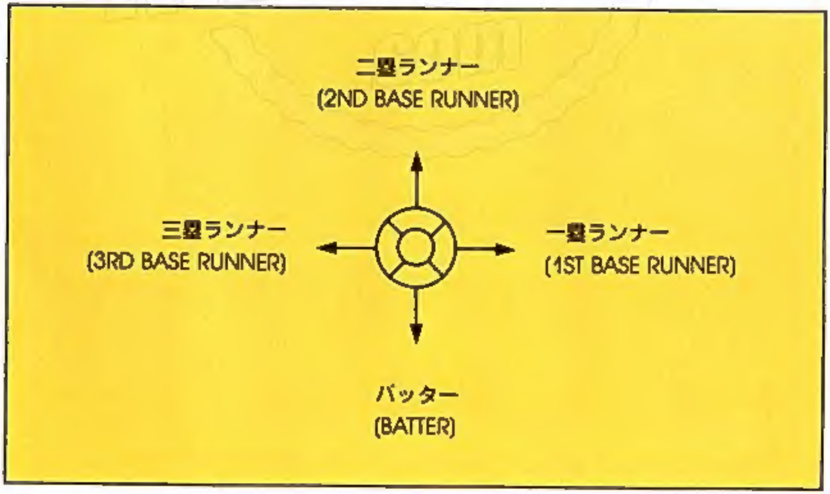
球を打った後、コントローラーのボタンを押し、そして、ジョイスティックを右へ傾けると、バッターが走塁をはじめます。塁をオーバーランしたランナーを塁に戻すには、ジョイスティックを左に傾けます。ランナーを塁上にとめておく場合は、ジョイスティックをどの方向にも傾けず真直ぐにしておいてください。

注意：バッターが走り出す前に、外野手が打球をピッチャーに返球した場合、そのバッターはアウトになります。

盗塁

盗塁を行う場合、2ステップあります。まず、コントローラーの操作をバッターから塁上のランナーに切替えます。そしてランナーを走らせます。コントローラーの操作を切替えるには、ジョイスティックを、図4に示したようにランナーがいる塁の方向へ向けて傾

コントロールの切り替え：(TRANSFERRING CONTROL) **4**



To transfer control back to the batter pull the joystick toward you.

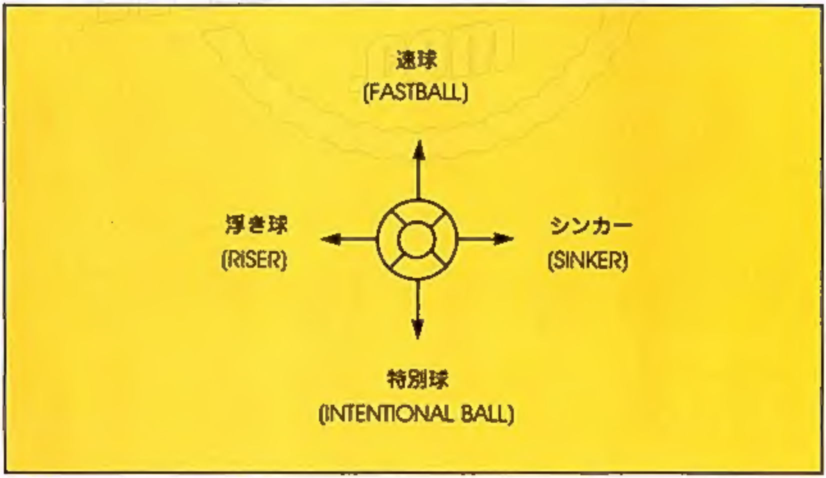
Pitching

Pitching the ball is also done in two steps: First you program the type of pitch, then you throw the ball. As an ace pitcher, you can select a FASTBALL, a RISER, or a SINKER. You can also try to trick your opponent by throwing an intentional BALL. If the batter swings at an intentional ball, it is counted as a strike.

After programming the pitch, throw the ball by holding down the controller button and pulling the joystick towards you.

As in real baseball, not all of your pitches will be good. Occasionally a batter may even hit an intentional ball. The percentage of good pitches is randomly controlled by the computer—experiment to discover your best pitch for each game.

投球の種類：(PROGRAMMING THE PITCH) **5**



けます。このときコントローラー・ボタンは押さないでください。コントローラーの操作を受ける選手の色が少し明るくなることに注意してください。操作切替がすんだら、コントローラーのボタンを押し、ジョイスティックを右へ傾けてランナーを盗塁させます。

コントローラーの操作をランナーからバッターへ戻すには、ジョイスティックを手前に引いてください。

投球

投球を行う場合も2ステップにわかれます。まず、投球する球の種類を決めます。そして投球を行います。あなたはエースですから、速球、浮き球、シンカーと、どれも得意です。その上さらに、特別に工夫した球を投げてバッターをまどわすこともできます。この特別球をバッターが空振りすればもちろん、ストライクになります。

投球の種類を決めたら、コントローラーのボタンを押し、そのままジョイスティックを手前に引いて投球します。

実際の野球と同じで、すべての投球がうまくいくとは限りません。時には、特別球でもバッターに打たれることがあります。投球の成功率はコンピューターでランダムにコントロールされています。いろいろ試してみて、各ゲームでの最高のピッチングを調べてください。

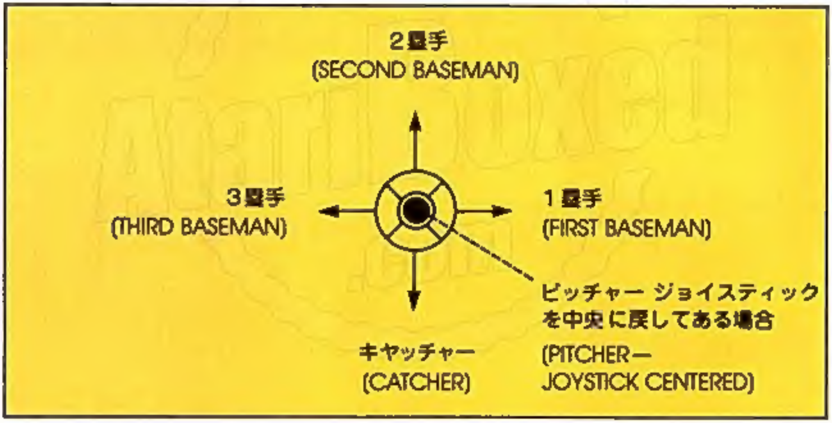
Running and Throwing in the Field

A player with the ball can throw to the pitcher or one of the four basemen by pressing the controller button. The direction of the ball depends on the position of the joystick, as shown in Figure 6. Pressing the controller button with the joystick centered will throw the ball to the pitcher. You cannot throw the ball to an outfielder.

If the intended receiver of the ball misses the catch, the ball will roll and come to a stop on the field. Use your joystick to run the controlled player over the ball: You'll hear the "plop" of the ball hitting the glove when it is picked up.

Note: Occasionally a ball will roll near an object on the field and will be hard to see. Simply run the controlled player over the area the ball was last seen, and the ball will be picked up.

送球：(THROWING THE BALL) **6**



CONSOLE CONTROLS

JOYSTICK/PADDLE Switches

Press the JOYSTICK switch to play this game.

SELECT/RESET Switches

Press SELECT until the number of the game you want to play ap-

野手の動かし方と送球

ボールをキャッチした外野手からピッチャーまたは内野手(ショートーを除く)に返球する場合は、まず、コントローラーのボタンを押します。図6に示したように、送球のボールの方向はジョイスティックの方向で決ります。ジョイスティックを真中の位置にしたままでコントロールボタンを押すとボールはピッチャーに返球されます。外野手に向って送球することはできません。

送球を受けるはずの野手が、球を捕り損ねると、球は転がってフィールドに止ります。ジョイスティックを使ってエラーした選手を球の所へ走らせてください。球を拾うと、球がグローブに当たる「ポン」という音が聞えます。

注意：球がフィールド内で草むらに入り、見えにくいことがあります。そういう時は、球を見失ったあたりで野手をあちこちに動かしてみてください。そうすればうまく球を拾い上げることができます。

コンソール ユニット

ジョイスティック/パドル スイッチ
(JOYSTICK/PADDLE)

このゲームでは、ジョイスティック(JOYSTICK)スイッチを押してください。

セレクト/リセット・スイッチ
(SELECT RESET)

ゲーム番号は画面の下方に出ますからプレイしたいゲーム番号が現われるまで、セレクト(SELECT)スイッチを押してください。次にリセット(RESET)スイッチを押してゲームを始めます。A-EXPERT B-NOVICEスイッチは使用しません。

注意：電子部品を保護し、アタリ・ビデオ・コンピューター・システム™・ゲームを長持ちさせるために、アタリゲーム・プログラム™・カセットの差し込み、取りはずしの際は、必ず、コンソール・パワー・スイッチをオフ(OFF)にしてください。

pears at the bottom of the screen.

Press RESET to start the game. The Skill Switches are not used in this game.

Note: Always turn the console power switch off when inserting or removing an ATARI Game Cassette. This will protect the electronic components and prolong the life of your ATARI 2800™ Video Computer System™ game.

SCORING

Each time a batter runs all three bases and returns to home plate, his team scores one point. Scores appear at the top of the screen; the home team on the left and the visiting team on the right. The number of outs in the inning appears between the two scores (see Figure 7).

The umpire's calls flash at the bottom of the screen after each pitch. The umpire also calls out the inning number at the beginning of each inning.

GAME VARIATIONS

RealSports BASEBALL contains four game variations. In one-player games, the computer controls a team. Competition is tough, since the computer always knows what pitch you're about to throw.

スコア

バッターが塁を回って本塁に戻るとそのチームは1点得点します。得点は画面の上方に出ます。ホームチームの点は左側、ビジターの点は右側に表示されます。両チームの得点の間に表示されている数字は、そのイニングのアウト数です。（7参照）

7

審判の判定結果は各投球の後で画面の下の方に現われます。各イニングが始まる前にイニングの回数も審判が知らせてくれます。

ゲームの種類

この「リアル・スポーツ・ベースボール」には4種類のゲームがあります。1人用ゲームではコンピューターが相手チームを操作します。コンピューターはあなたのピッチャーが次にどんな投球をするのか全部知っているので、コンピューターチーム相手の試合は楽ではありません。

ゲーム1（2人用）：左側のコントローラーはホームチーム用です。バッター

Game 1 (two players):
Left controller controls the home team. Batter can hit every pitch.

Game 2 (two players):
Right controller controls the home team. Batter cannot hit BALLS.

Game 3 (one player):
Computer controls the visiting team.

Game 4 (one player):
Computer controls the home team.

HELPFUL HINTS

■ When playing in the field, learn to spot your controlled player quickly. "Active" players always appear a solid color rather than in the two-color uniform.

■ If you are batting, make sure that the batter is the controlled player by pulling the joystick towards you. You may accidentally transfer control from the batter and consequently miss a pitch.

■ When throwing the ball, be sure to release the controller button and the joystick after the throw. Holding the controller button can cause the receiver to throw the ball again; holding the joystick may make your receiver leave his position before the catch.

■ The best time to steal a base is when the pitcher has the ball and is motionless (two-toned). The base stealer runs at a slower pace when any player with the ball is moving.

はどんな投球でも打つことができます。

ゲーム2（2人用）:右側のコントローラーがホームチーム用です。バッターはボールの球を打つことはできません。

ゲーム3（1人用）:コンピューターがビジターチームを操作します。

ゲーム4（1人用）:コンピューターがホームチームを操作します。

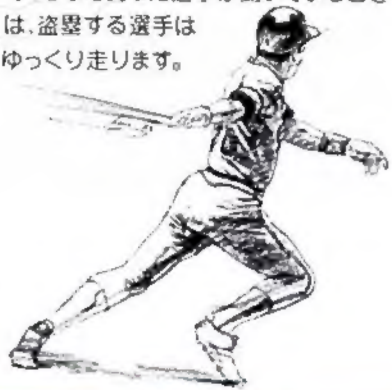
役に立つヒント集

■守備のときは、相手チームのどの野手がジョイスティックの操作を受けている選手かをすばやく見分けられるようにしてください。操作を受けている選手は、2色のユニフォームを着ている選手と異なり、1色で示されています。

■攻撃しているときは、ジョイスティックを手前に引いてみて、確かにバッターがジョイスティックの操作を受けているかどうかを確かめてください。ときどき、ジョイスティックの操作がランナーへ切替えられたままになっていて、投球に対してバッターを操作できないことがあります。

■送球を行った後はコントローラーボタンをはなし、ジョイスティックを元の位置に必ず戻してください。ボタンを押しつづけていると、捕球した選手がもう1度球を投げ返すことになります。また、ジョイスティックを傾けたままにしていると、捕球する選手が球を捕える前にその場所を離れてしまいます。

■盗塁に最もよいタイミングは、ピッチャーが球を持っていて、しかも動いていない(2色で表示されている)ときです。球を持った選手が動いているときは、盗塁する選手はゆっくり走ります。



ATARI® 2800™
PROOF OF PURCHASE/サービス券
REALSPORTS™ BASEBALL/リアル・スポーツ™ ベースボール

アタリ

RealSports™ BASEBALL
リアル・スポーツ™ ベース ボール

4 VIDEO GAMES
ビデオ・ゲーム

ATARI®

A Warner Communications Company
ATARI, INC. International Division
P.O. Box 427
Sunnyvale, CA 94086, U.S.A.

© 1982 ATARI, INC. All Rights Reserved. C019718-40 REV. 1
Made in U.S.A.